Изгнанник:
Лезвие смерти

РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Содержание

***Глава I - Техническая информация* 4**

Описание экрана игры 5

Экран игры 5

Экран характеристик 7

Экран снаряжения 7

Экран магии 8

Экран дневника 8

Экран торговли и ремонта 8

Экран сохранения и загрузки 9

Экран настроек 9

***Глава II – Описание игрового мира* 11**

Континент 1 12

Древняя война 12

Нация Лаэрди Сиз 12

Нация Лаэрди Кауд 12

Повстанческое движение 12

Культ Кир Нессна 13

Да-Заар – бесконечный мост 13

Каоз-Квин и Квес-Пас - крупнейшие города на континенте 14

Криссис - мародеры 15

Континент 2 16

Халлис и организация Трис-Вок 16

Пелесси - аборигены 16

Торр Морн - священное место 17

Мерт - благородный и чарующий 17

Пустыня Бриц Майс 18

Конфликт двух великих сил 18

Когда двое дерутся…. 19

Сомнительная привлекательность 19

***Глава III – Правила игры* 20**

Создание персонажа 20

Характеристики персонажа 20

Проверки 23

Бои 23

Магия 24

Развитие персонажа *27*

Болезни и яды *27*

Время и единицы его измерения *28*

Снаряжение *29*

Оружие 29

Характеристики оружия ближнего боя 29

Характеристики оружия дальнего боя 30

Характеристики снарядов 30

Броня и одежда 30

Магические свитки 30

Опознание предметов 31

Починка предметов 31

Халлис - богатство и проклятье 31

***Глава IV – Дополнительная информация* 32**

История *32*

Краткая версия сценария *33*

Глава I - Техническая информация

Минимальные системные требования:

Процессор: Intel Celeron от 600 МГц или любой другой аналогичный процессор Intel
Оперативная память: 128 МБ
Видеокарта: 3D-видеокарта с объемом видеопамяти от 16 МБ
Звуковая карта: любая, поддерживающая DirectX
ОС: Windows XP, 2000, Millennium, 98SE

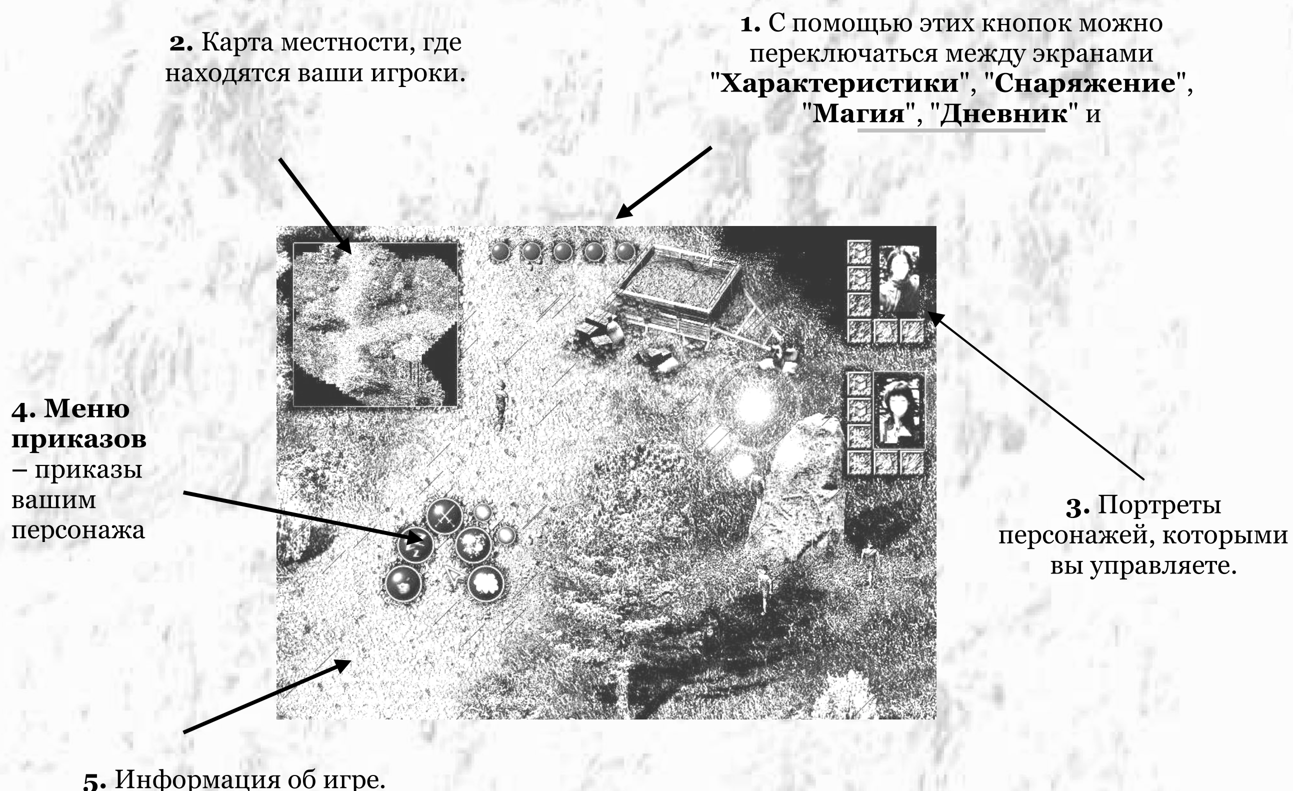
Рекомендуемые системные требования:

Процессор: Intel Celeron от 600 МГц или любой другой аналогичный процессор Intel
Оперативная память: 256 МБ
Видеокарта: 3D-видеокарта с 32 МБ видеопамяти (NVIDIA GeForce2, ATI Radeon)
Звуковая карта: любая, поддерживающая DirectX
ОС: Windows XP, 2000, Millennium, 98SE

Описание экрана игры

Экран игры

На этом экране проходит большая часть игры. Здесь отображается местность, где вы находитесь, существа, которые вас окружают, и предметы. Здесь проходят бои, здесь вы произносите заклинания и разговариваете с другими персонажами.



1. Эти кнопки используются для переключения между следующими экранами: "**Характеристики**" (клавиша "F1"), "**Снаряжение**" (клавиша "F2"), "М**агия**" (клавиша "F3"), "**Дневник**" (клавиша "F4"), "**Настройки**" **(**клавиша "ESC") и "**Сохранить/загрузить**" (клавиша "F5").
Более детальную информацию об этих экрана вы найдете ниже.

2. Карта местности. На ней также отмечаются персонажи, которые находятся недалеко от игрока.

3. Портреты персонажей, которыми вы управляете.



Предметы, которые может использовать персонаж. Это могут быть эликсиры, свитки или еда. Чтобы использовать предмет, щелкните по нему левой кнопкой мыши.

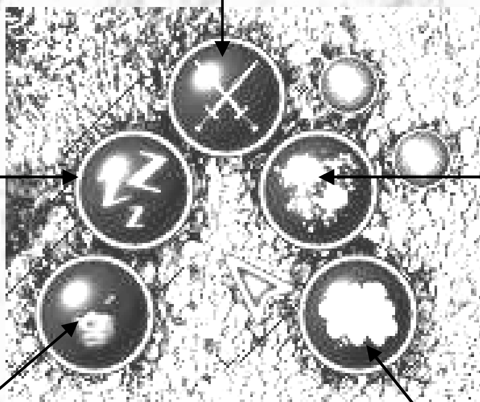
Портрет персонажа. Если щелкнуть по нему левой кнопкой мыши, этот персонаж станет активным. Чтобы центрировать экран на этом персонаже, щелкните по нему левой кнопкой мыши дважды. Чтобы открыть экран "**Снаряжение**", щелкните по портрету правой кнопкой мыши. Также между персонажами можно переключаться, используя клавиатуру. Переключение производится с помощью клавиш "1", "2" и "3".

Заклинания, которые можно выбрать из меню приказов. Чтобы убрать отсюда заклинание, щелкните по нему левой кнопкой.

Предметы, которые персонаж держит в руках. Это может быть оружие, щиты и предметы, которыми можно кидаться.

4. **Меню приказов** – используется для того, чтобы отдавать приказы вашим персонажам. Открыть его можно, нажав правую кнопку мыши. Когда меню приказов включено, игра приостанавливается, что позволяет вам продумать ваши действия.

Атака. Выбрав эту иконку, вы переключаетесь в режим атаки и указателем мыши можете указать на персонажа, на которого вы хотите напасть. Если к вашей команде приближается противник, то для того, чтобы атаковать его, не обязательно переключаться в режим атаки - вы автоматически вступите с ним в бой.



Разбить лагерь. После долгих переходов ваша команда начнет уставать. В этом случае вы должны отдохнуть, чтобы восстановить силы. Старайтесь выбирать для лагеря место, скрытое от посторонних глаз.

Наложить заклинание. С помощью этого пункта вы можете читать заклинания, выбранные на экране "**Магия**". Чтобы прочитать заклинание, щелкните по нему левой кнопкой мыши, а затем выберите для него цель. В зависимости от заклинания, целью для него может быть либо персонаж, либо участок местности.

С помощью этой иконки вы можете использовать воровские навыки членов вашей команды. Воровские навыки включают в себя кражу вещей и обезвреживание ловушек. Если вы выберете пункт "Украсть вещи", после этого вы должны будете указать персонажа, у которого вы хотите украсть.

Иконка диалога. Щелкнув по ней левой кнопкой мыши и указав на какого-либо персонажа, вы можете поговорить с ним. Если кто-либо хочет поговорить с вами, он может сам начать диалог.

5. Здесь выводится информация о событиях, которые происходят с вашей командой. Вы можете увеличить количество этой информации, включив на экране настроек опцию "Показывать все описания".

Экран характеристик

На этом экране показывается вся информация о выбранном персонаже. Если персонаж отравлен, заболел или находится под действием эликсира или заклинания, здесь это будет отображено. Также на этом экране можно указать, как этот персонаж будет себя вести. Вы можете выбрать одну из следующих установок поведения персонажа:

Нет – персонаж, у которого нет установки поведения, самостоятельно не будет выполнять никаких действий. Используйте эту опцию, если хотите иметь полный контроль над персонажем.
Оборонительное – персонаж, использующий эту установку поведения, будет вступать в бой, только если на него нападают. Если у персонажа есть соответствующие ситуации заклинания, он будет их использовать. Если заклинаний у него нет, он будет сражаться выбранным оружием.
Наступательное – персонаж, использующий эту установку поведения, будет нападать на любого замеченного противника. Если у персонажа есть соответствующие ситуации заклинания, он будет их использовать. Если заклинаний у него нет, он будет сражаться выбранным оружием.

Внимание! Использование установок поведения во многом автоматизирует действия ваших персонажей и оказывает значительное влияние на игровой процесс. Чтобы полностью контролировать персонажей, отключайте установки поведения.

Экран снаряжения

На этом экране показываются предметы, которые есть у персонажа. Кроме этого, здесь показываются параметры, зависящие от использования объектов (например, **Атака** зависит от того, какое оружие использует персонаж, а **Броня** - от того, что он носит).
Справа отображается содержимое рюкзака персонажа, а слева - предметы, которые он использует или носит на теле. В нижней части экрана показываются предметы, которые лежат на земле рядом с персонажем, или предметы, находящиеся в ящике, бочке или мешке, который в данный момент осматривает персонаж.
Две иконки с изображением семени халлис используются для распределения семян халлис между членами команды. Одна из них

используется для того, чтобы разделить все семена поровну, а вторая - для того, чтобы отдать все семена выбранному персонажу.

Щелкнув по какому-либо предмету правой кнопкой мыши, вы попадете на экран, где сможете прочитать подробное описание предмета и узнать его характеристики. Также на этом экране находятся три кнопки, с помощью которых можно использовать предмет, опознать его или починить. С помощью кнопки "Использовать предмет" можно что-либо съесть или выпить, использовать эликсир или прочитать магический свиток.

Опознание предмета производится с целью выявить его скрытые свойства, что может сделать предмет более мощным. Для того чтобы опознать предмет, вашему персонажу нужно 15 очков магии. Чаще всего опознание оканчивается успехом.

Починка предмета также производится с помощью магии. Стоимость починки такая же, как и стоимость опознания. Однако этот метод починки не так эффективен, как работа опытного кузнеца.

Экран магии

На этом экране вы можете выбрать заклинания, которые смогут накладывать ваши персонажи. Каждый персонаж, вне зависимости от его уровня и специализации, может одновременно запомнить только два заклинания.

Также на экране магии вы можете узнать информацию о заклинаниях. Названия заклинаний, которые ваш персонаж использовать не может (то есть тех, на которые у него не хватает очков магии), затемнены, и выбирать их нельзя.

Экран дневника

На экране дневника мы можем найти записи обо всем, что случилось с главным героем игры во время его путешествий по континентам. Это очень полезно, ведь вы не можете запомнить все диалоги, произошедшие за время игры, или все задания и просьбы, с которыми обращались к вам встреченные вами персонажи. Все задания, которые ваша команда согласилась выполнить, записываются в дневнике. Чтобы не засорять дневник, выполненные задания из него удаляются.

Экран торговли и ремонта

Во время ваших путешествий вы нередко будете встречать людей, с которыми вы сможете торговать. Давайте рассмотрим, как происходит процесс торговли. Экран торговли разделен на две части: справа находятся

товары, которые предлагает торговец, а слева отображается содержимое рюкзака персонажа, который общается с торговцем.
Если вы наведете указатель мыши на какой-либо предмет, вы сможете узнать цену этого предмета. Чтобы купить или продать предмет, перетащите его в соответствующую часть экрана. Имейте в виду, что цена, по которой торговцы покупают вещи, будет меньше, чем цена, по которой они эти же вещи продают. Поэтому при торговле будьте внимательнее и дважды подумайте, прежде чем что-либо покупать.
В нижней части экрана торговли находятся четыре кнопки, с помощью которых вы можете вылечить болезнь или отравление, получить комнату на ночь, заказать что-нибудь поесть и починить какой-либо предмет. Доступность и цена этих услуг зависит от того, с каким именно торговцем вы общаетесь.
Две кнопки с изображением семени халлис служат для распределения семян халлис между членами команды, так же, как и кнопки на экране снаряжения.

Экран сохранения и загрузки

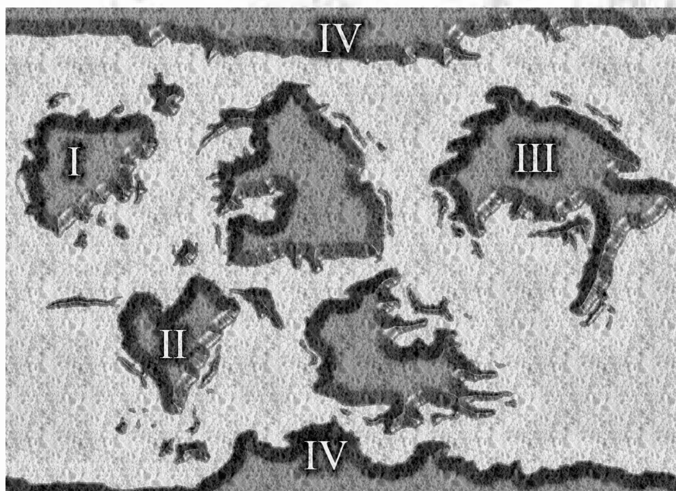
На этом экране вы можете сохранить текущую игру или загрузить ранее сохраненную. Для сохранения игр вам будет доступно шесть слотов. Если вы сохраняете игру в уже занятый слот, игра будет записана поверх ранее сохраненной игры.
Две кнопки в левой части экрана используются для переключения между экраном сохранения и загрузки и экраном настроек. В правой части экрана находится кнопка, с помощью которой можно прекратить игру и вернуться в главное меню.

Экран настроек

На этом экране вы сможете изменить некоторые настройки, влияющие на игровой процесс и на быстродействие игры. Три кнопки в левой части экрана позволяют вам выбрать, какое количество времени ваша команда будет тратить на отдых. Для того чтобы восстановить 1 очко здоровья, персонаж должен отдыхать в течение 1 мирма (что такое "мирм", вы узнаете позднее). Но за время отдыха персонажи могут проголодаться. Поэтому вы должны рассчитывать время отдыха так, чтобы по его окончании ваша команда не умирала бы от голода и жажды.
Следующая кнопка отвечает за количество той информации, которая отображается в нижнем левом углу экрана. Если вас не интересуют детальные описания эффектов от ударов в бою и произнесенных заклинаний, отключите эту опцию.

В правой части экрана находятся кнопки и полосы прокрутки, с помощью которых можно настроить громкость музыки и звуковых эффектов. Отключение музыки позволяет увеличить быстродействие игры, поскольку музыка хранится в формате "mp3" и на ее проигрывание тратятся ресурсы процессора.

Глава II – Описание игрового мира



Мир, где происходят события игры, похож на Землю. Шесть континентов, на четырех есть жизнь, два необитаемы. Большинство жителей имеют весьма смутные представления о других мирах и идея путешествий между континентами им совершенно непонятна. Несколько раз авантюристы организовывали путешествия на другие континенты, но немногие окончились успехом. Как результат этих удачных путешествий появилось несколько карт, но они не слишком точны. Некоторые организации (например, продающие семена **халлис**) научились путешествовать между континентами, но держат это умение в секрете. На каждом континенте своя независимая религия и культура, развившаяся без влияния других наций.

Первый континент населен людьми - мы будем называть их людьми, потому что они внешне похожи на людей. Иногда появляются и представители других рас, но это редкость.

Основное население второго континента - пелесси. Они развиты лучше людей, более умелые и искусные. Они живут в гармонии с природой. Племена, которые вы можете встретить, обычно дружественно настроены, но в последнее время настроения несколько испортились как следствие деятельности организации Трис-Вок на этом континенте.

Следующий континент населен существами, которые принадлежат к расе тагов. Таги низкие и коренастые, но очень сильные. Они и должны быть сильными, потому что основа их жизни - работа в шахтах, которых на их континенте много сотен. Местность, где они живут, не назовешь красивой, потому что стихийные бедствия - обычное дело на этом континенте.

Мало что известно про четвертый континент. Это земля вечной зимы, холода и снега. Условия жизни настолько сложные, что даже тагам пришлось бы туго, но говорят, что есть раса, которая живет там, скрываясь,

не вступая в контакт с другими. Источником этих историй являются продавцы Трис-Вок, которые путешествуют в самые дальние уголки планеты в поисках новых рынков сбыта.

Континент 1

Древняя война

Этот континент разделен на две части горной цепью, называемой Син Тав. Много лет идет война между двумя народами, живущими по разные ее стороны. Война идет так долго, что уже почти никто не знает, почему она началась. А те, кто знают, не распространяются о причинах ее начала. Быть может, истина весьма непривлекательна, а может, ее сокрытие выгодно для них.

Лаэрди Сиз

Представители этого народа обитают в восточной части континента. Их цвет - синий. Правит ими жаждущий власти и крови диктатор, который не признает чужаков и безжалостно убивает всех врагов. Те, кому удалось убежать, поселились высоко в горах или перешли на сторону противника.



Лаэрди Кауд

Представители этого народа обитают в западной части континента. Их цвет - желтый. Их правитель - всего лишь марионетка в руках людей, действительно управляющих страной. Повсюду шпионы и доносчики. Высочайшая заслуга - "продать" друга Инквизиции. Здесь никому нельзя верить.

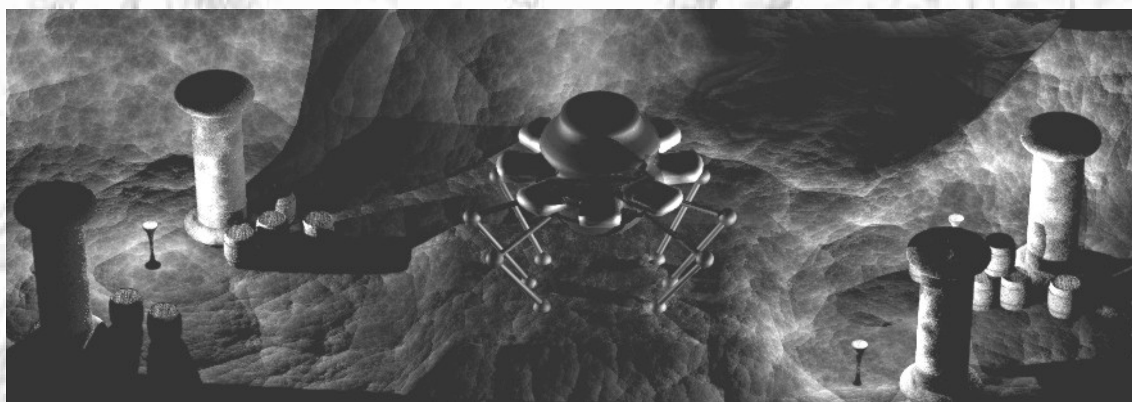
Повстанческое движение

В темных переулках, в канализации больших городов все чаще слышен шепот и неслышные разговоры. Все больше темных фигур перебегают от дома к дому. Согласно официальной информации, все находится под контролем, но все знают, что угнетенный, бедный народ набирает силу и жаждет сбросить неугодных правителей. Ходят слухи, что повстанцы тайно встречаются повсюду, но самые крупные их сборы происходят в секретном месте в городе Веернирс, но только посвященные знают

конкретное место. Теоретически несуществующая и таинственная организация все чаще доставляет неприятности вельможам и ее деятельность постепенно становится символом героизма среди молодых людей двух народов.

Культ Кир Нессна

Много сотен лет назад несколько представителей маленькой секты нашли в горах странное светящееся устройство. Они посчитали его даром богов. В месте, где оно было найдено, был построен храм, а само устройство стало объектом поклонения. Со временем культ набирал силу, многие выдающиеся личности вошли в его состав. Старшие жрецы культа выяснили настоящее происхождение устройства. С этого момента его



секрет хорошо охраняется и передается из поколения в поколения жрецами культа Кир Нессна. Жрецы культа - самые образованные существа на планете. Информация, исходящая от них, в высшей степени ценна и приближена к истине. В монастыре культа расположена огромная библиотека, содержащая множество ценной информации и способная ответить на многие вопросы путешественников.

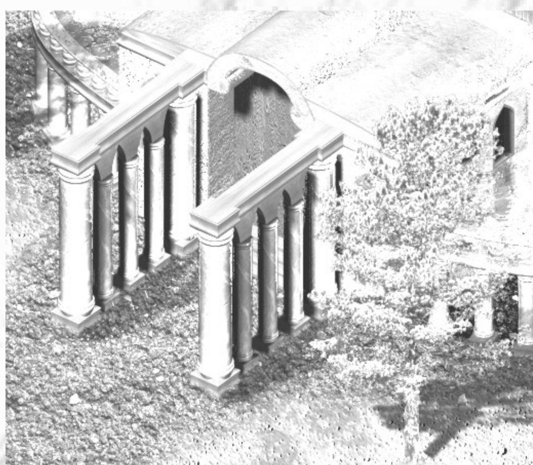
Да-Заар – бесконечный мост



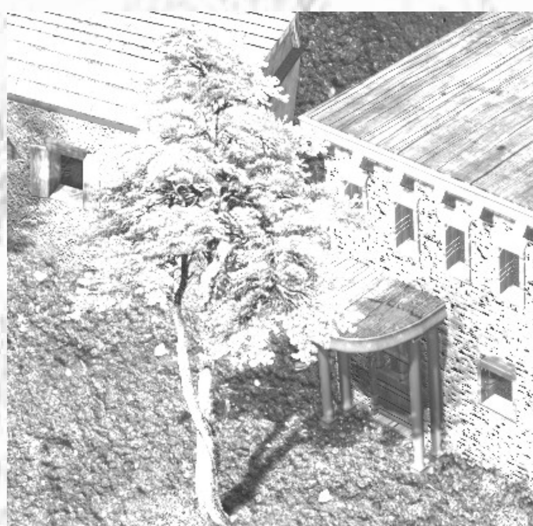
В северо-восточной части континента, на небольшом мысу, расположено странное строение. Никто из живущих неподалеку людей не знает, кто и когда построил его. По форме оно напоминает туннель или мост. Невидимая энергия идет изнутри строения, не пуская непрошенных гостей внутрь. Рассказывают, что если кому-то

удастся попасть туда хоть на минуту, он просто исчезнет и никогда не вернется. Неизвестно, правда ли это - ведь никто не хочет пробовать, а если кто-то и пробовал, он уже не может ничего рассказать.

Каоз-Квин и Квес-Пас - крупнейшие города на континенте



Обе нации, населяющие континент, могут похвастать большим количеством крупных городов. Но самые большие - это столица Лаэрди Сиз Каоз-Квин и немного заброшенный Квес-Пас - главный город Лаэрди Кауд. Первым городом управляет Корлин Вердо V. Это смелый человек, посвятивший себя работе. Он не терпит слабости и покорности. Его радикальные суждения порой пугают его собственных советников и не способствуют появлению новых союзников. Но мы должны признать, что он выдающийся полководец и тактик. Его подчиненные, принявшие его жесткий стиль правления, хотя и обеспокоены строгими законами и правилами, не жалуются на уровень жизни.



Лидер Лаэрди Кауд совершенно непохож на Корлина Вердо V. Сегель Лиз II наследовал правление от отца, который погиб в результате сговора враждующих организаций. Он очень нерешителен и окружил себя советниками, которые заботятся только о собственной выгоде и неспособны править страной. Его участие в войне ограничивается подписанием документов, которые ему дают его советники. Народ живет бедно и вспоминают старые добрые времена, когда правил не Сегель Лиз, а его отец, который не так сильно поддавался влиянию вельмож.

Криссис - мародеры

Древняя война, тянущаяся на континенте, стала источником дохода для многих людей. Организация Криссис избрала худший путь к получению денег. Там, где горная цепь прерывается, образовался большой каньон. Он соединяет две части континента. И здесь происходят самые крупные сражения между двумя народами. Местность весьма удобна для засад и ловушек. И каждый конфликт приводит к большому количеству жертв с каждой стороны. Криссис пользуются этим. После битвы, когда все живые покинут поле боя, и спускается ночь, появляются черные фигуры в капюшонах. Члены организации обыскивают тела в поисках того, что бы можно было продать или взять себе. Можно подумать, что мародером может стать кто угодно, но это не совсем так. Члены Криссис - хорошо обученные воины и воры. Всем известно, что лучше покинуть поле боя до наступления сумерек. Потому что, если не уйти вовремя, кто-то придет и прикончит вас. Базы Криссис расположены во многих деревнях. Население этих неудачливых районов недовольно, но они знают, что ничего не могут сделать. Организация согласно работает на обеих частях континента и даже подстрекает стороны к продолжению конфликта.



Халлис и организация Трис-Вок



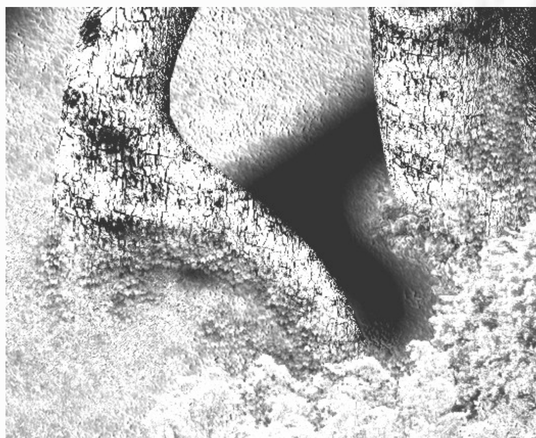
Халлис - основная валюта на всех континентах. **Халлис** - небольшие, золотого цвета семена растения, вырастить которое без необходимых знаний практически невозможно. Организация Трис-Вок обладает этими знаниями, и в области распространения семян халлис они монополисты. Основная их база окружена плантациями, где выращиваются семена. Секреты выращивания культуры хорошо охраняются, а вся эта местность окружена высокими горами. Трис-Вок контролируют два не очень больших, но потрясающе богатых и сильных портовых города, а также один в центре континента, который играет роль промежуточного склада к северному порту, откуда семена перевозятся на другие континенты. Города Трис-Вок сильно отличаются от других поселений, которые расположены на этом континенте. Они построены из какого-то особого камня. Говорят, что города не построены организацией, а сохранились с прошлых времен, когда даже пелесси не жили еще на континенте.

Пелесси - местные жители

Члены Трис-Вок не являются коренными обитателями континента. Задолго до них здесь жила раса пелесси, мирный народ. Но экспансия Трис-Вок привела к тому, что сейчас пелесси живут только на востоке континента, в лесах.

Пелесси не пытаются отвоевать свои родные земли. Они полагают, что на континенте хватит места для двух рас. Но представители Трис-Вок жестоки, они используют рабский труд и большинство их рабов - пелесси.

Торр Морн - священное место



Пелесси живут в гармонии с природой, они строят свои поселение, не нанося вреда окружающей среде. Их образ жизни и вера привязаны к природе. Поэтому им доступны некоторые непостижимые и могучие силы, которые неизвестны другим расам. Одна из таких сил - Повелитель Лесов, живущий на нетронутой цивилизацией территории. Его трон - огромное зеленое поле, а сам он обыкновенно принимает форму большого старого дерева. Пелесси много раз просили у него совета и помощи. Но не так давно связь с ним была прекращена, и немногие знают, где теперь находится трон Повелителя.

Растущее давление со стороны продавцов **халлис** приведет к тому, что они снова будут искать своего покровителя.

Мерт - благородный и чарующий



Мерт - это самый потрясающий из всех городов пелесси. Каждый, кто в нем побывал, может подтвердить, что красота и обаяние города оставляют неизгладимое впечатление. Помимо множества красивых строений, расположенных в Мерте, в городе располагается также Совет пелесси, принимающий стратегические решения касающиеся всей расы, а также большая библиотека, содержащая тысячи и тысячи томов и пергаментов. Каждый маг пользуется этой библиотекой. Здесь собрано огромное количество знаний, и можно встретить множество ученых и официальных лиц пелесси. Если вы хотите познакомиться с красотой культуры пелесси, вам обязательно надо посетить этот город.

Континент III

Пустыня Бриц Майс



Огромная пустыня в центре континента носит имя Бриц Майс. Размер пустыни постоянно растет, что привело к тому, что когда-то богатые, состоятельные шахтерские поселения вынуждены переезжать на южный полуостров. Небольшой запас полезных ископаемых в этих землях в результате активной добычи практически истощен.

Помимо расползающейся пустыни на континент регулярно обрушиваются ураганы и штормы. Часто без всякой видимой причины небо темнеет и покрывается плотными облаками на много дней. Таги, как называют расу, обитающую на этом континенте, знают, что если ситуация не изменится, ничто не спасет их цивилизацию.

Конфликт двух великих сил



Что привело к таким разрушениям и опустошению континента? Катаклизм? Проклятье? Ни то, ни другое. К несчастью, эти земли стали местом конфликта двух сильнейших магов. Их сила выше, чем мы можем себе представить. И так случилось, что они друг друга недолюбливают. Их ненависть так велика, что уже привела к смерти тысяч невинных и уничтожению большей части континента. Их постоянная борьба - причина погодных аномалий и состояния климата.

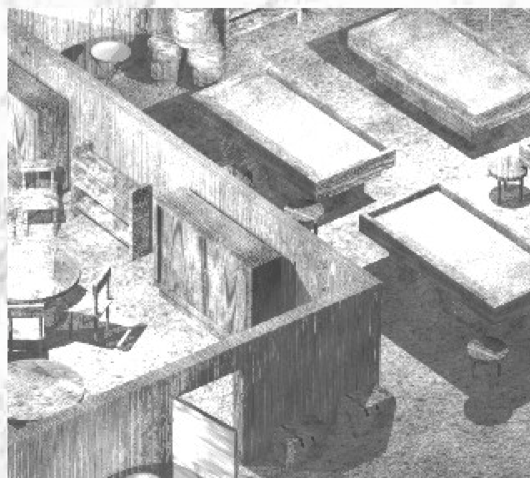
Западную часть континента контролирует безумный злой маг Перхус, лучше не стойте у него на пути. От его гнева может достаться всему континенту. Он был основной причиной затянувшегося конфликта. Второй маг, занимающий восточную часть континента, носит имя Джаллелоз. Он более мирно настроен, но, по слухам, тоже психически неуравновешен и может стать таким же безумцем в любой момент.

Когда двое дерутся....

Недавно прошел слух, что в северной части континента появился еще один маг, чья сила еще выше. Перхус и Джаллелоз подтверждают эту информацию. Но даже они не могут добраться до его жилища. Шахтеры, бывавшие в тех местах, утверждают, что оно скрыто за высокой стеной, которую нельзя разрушить. Если верить слухам, то за этой стеной творятся ужасные вещи, но никто не знает правды. И для обоих магов, с востока и с запада, новый маг - большая проблема. Много раз пытались они проникнуть в место, где он обитает, но безуспешно. Где правда? Никто не знает. Быть может, на этот раз это добрый волшебник?

Сомнительная привлекательность

Вернемся к расе тагов. Их поселения расположены вдоль старых и глубоких шахт. В этих шахтах живет чудовище, терроризирующее шахтеров и даже воинов. Два из них наиболее известны. Это города Зилек и Тресл. В первом находится популярное казино, где шахтеры тратят свои заработки. Второй город - центр шахтерской деятельности. Здесь можно купить все, что может понадобиться - экипировку, карты, вагонетки и все, что еще может придти в голову. Это одно из самых богатых поселений тагов. Под каждым городом прорыты коридоры, штреки, где таги добывают разнообразную руду. Если не считать тяжелых условий работы, таги любят ее.



Глава III – Правила игры

Создание персонажа

Первое, что вы должны сделать в игре - создать своего персонажа.
Для начала вы должны распределить 40 очков между четырьмя основными характеристиками: **силой, ловкостью, здоровьем** и **магией.** Описание каждой из характеристик вы найдете в этой главе, в разделе "**Характеристики персонажа**". Количество очков, которые вы сможете распределить между боевыми умениями и владением магией, зависит от того, как вы распределили очки между характеристиками. Если, например, вы потратили большое количество очков на ловкость и силу, вы получите больше очков на навыки владения оружием. А если вы хотите, чтобы вам было доступно больше очков на магические навыки, вложите больше очков в характеристику "**магия**".
После того как вы распределили очки между характеристиками персонажа, вы должны распределить очки между боевыми навыками и навыками владения магией. Описание этих навыков вы найдете ниже, в разделе "**Характеристики персонажа**".
Две оставшихся характеристики, "**Поглощение магии**" и "**Воровские навыки**", также зависят от распределения очков между характеристиками.

Характеристики персонажа

Каждый персонаж в игре обладает определенным набором характеристик, влияющих на его умения и способности. В этом разделе мы подробнее рассмотрим эти характеристики.

Сила (0 – 100) – физическая сила персонажа. Чем сильнее персонаж, тем мощнее его удары, и тем больше он может переносить.

Здоровье (0 – 100) – очки здоровья персонажа. Когда их количество падает до нуля, персонаж умирает.

Ловкость (0 – 100) – важная характеристика для воина. Чем более ловок персонаж, тем быстрее и точнее его удары, и тем лучше он уклоняется от ударов врага.

Магия (0 – 100) – эта характеристика показывает, насколько хорошо персонаж владеет магией. Чем она выше, тем больший эффект будут иметь заклинания, которые использует персонаж. Это единственная характеристика, которая со временем увеличивается сама по себе.

Атака (0 – 100) – показывает, насколько сильные удары наносит персонаж противникам. Эта характеристика не зависит от физических данных персонажа, на нее влияет только то, какое оружие использует персонаж.

Броня (0 – 100) – показывает, насколько персонаж защищен от атак врага. Так же как и "**Атака**", эта характеристика не зависит от физических данных персонажа. На нее влияет только то, какую броню и щит использует персонаж.

Боевой опыт – опыт, полученный персонажем в сражениях. Впрочем, есть и другие способы его получить.

Магический опыт – показывает, насколько персонаж опытен в использовании заклинаний.

Поглощение магии (0 – 100) – характеристика, которая показывает, насколько хорошо персонаж может противостоять вражеским заклинаниям, и как сильно он подвержен эффекту заклинаний дружественных (например, исцеляющих заклинаний).

Воровские навыки (0 – 100) – эта характеристика влияет на то, насколько успешными будут попытки персонажа кого-либо обворовать. Чем выше эти навыки, тем больше шанс, что персонаж сможет незаметно опустошить карманы своей жертвы. Также эта характеристика учитывается при поиске и нейтрализации ловушек.

Владение магией (0 – 100) – навыки персонажа в четырех классах магии:
телесной магии, ментальной магии, структурной магии и магии иллюзий. Чем выше навык, тем больше у персонажа шансов успешно прочитать заклинание из соответствующего класса. Более подробную информацию вы можете найти в разделе "**Магия**".



Владение оружием (0 – 100) – эта характеристика показывает, насколько хорошо персонаж владеет различными типами оружия. Чем она выше, тем больше шанс, что персонаж будет наносить удары в полную силу. Все оружие в игре разделено на 6 типов: короткое рубящее, длинное рубящее, дробящее, метательное, стрелковое и огнестрельное. Более подробную информацию вы можете найти в разделе "Снаряжение".

Может нести – эта характеристика показывает, сколько еще может поднять персонаж. Если персонаж будет перегружен, его ловкость снизится. Поэтому не стоит делать из ваших персонажей вьючных животных.



Халлис – количество семян халлис у персонажа. Более подробную информацию о семенах вы можете найти в разделе "**Снаряжение**". Имейте в виду, что 1 раз в мирм персонаж съедает одно семя халлис. Если у него нет семян, он будет страдать от голода, и его характеристики будут падать до тех пор, пока он не найдет семена или не получит их от членов команды.

Проверки

Термином "проверка" в этом разделе мы будем обозначать процедуру, которая использует генератор случайных чисел для выяснения того, окончилось ли какое-либо действие успехом, или нет. Например, если говорится, что "... герой проходит проверку **ловкости**...", то это значит, что в этой процедуре участвует характеристика героя "**Ловкость**". Проверка проходит следующим образом. Представьте себе стогранную кость со значениями от 0 до 99. Мы бросаем эту кость, а затем сравниваем выпавшее значение со значением **ловкости** персонажа. Если **ловкость** персонажа превышает выпавшее значение, проверка считается пройденной. Конечно, во время игры вам не придется бросать кости. Генерация случайных значений производится компьютером.

Бои



Во время ваших путешествий на вас очень часто будут нападать различные противники. В случае нападения вы можете вступить в сражение с врагом или попробовать убежать от него. Иногда, когда противник намного сильнее вас, лучшим решением является бегство. Но часто вам просто приходится драться. Самые важные характеристики в сражении - **сила, ловкость** и навык владения тем оружием, которое в данный момент использует персонаж.

Проверка того, попал ли персонаж по врагу, производится следующим образом:

1. Производится проверка **ловкости** атакующего персонажа.
2. Производится проверка **ловкости** защищающегося персонажа.
3. Если первая проверка была пройдена, а вторая - нет, то персонаж попадает по врагу.
4. Если обе проверки была пройдены или провалены, то персонаж попадает по врагу с вероятностью 50%.
5. Если первая проверка была провалена, а вторая - пройдена, то персонаж не попадает по врагу.

Если персонаж попадает по врагу, то следующий шаг - расчет повреждений (количества очков жизни, которые отнимаются у врага).

Для оружия ближнего боя:

Повреждения = (СилН + АтН + НавН - НавЗ - БрЗ - Х) / 2

СилН - значение **силы** нападающего.

АтН - значение **атаки** нападающего.

НавН - значение навыка владения используемым оружием у нападающего.

НавЗ - значение навыка владения используемым оружием у защищающегося.

БрЗ - значение **брони** у защищающегося.

Х - случайное число в пределах от нуля до значения **ловкости** защищающегося.

Для оружия дальнего боя:

Повреждения = (АтС + АтН + НавН - БрЗ - Х) / 2

АтС - значение **атаки** снаряда.

АтН - значение **атаки** нападающего.

НавН - значение навыка владения используемым оружием у нападающего.

БрЗ - значение **брони** у защищающегося.

Х - случайное число в пределах от нуля до значения **ловкости** защищающегося.

Во время сражения оружию, которое используют персонажи, также наносятся повреждения. А иногда в результате нанесенного удара оружие полностью ломается. Уровень повреждений оружия можно узнать, посмотрев его описание. Более подробную информацию об этом вы можете найти в разделе "**Снаряжение**".

Магия

Магия может помочь там, где не справится даже самый сильный воин. Поэтому роль волшебников так велика. Многие обитатели континентов знают одно-два заклинания, но те, кто достиг в магии вершин мастерства, встречаются очень редко.

Магия на континентах делится на четыре класса:

Телесная магия – влияет на тело жертвы, нанося повреждения или исцеляя.
Ментальная магия – влияет на рассудок жертвы.
Структурная магия – изменяет окружающий мир.
Магия иллюзий – изменяет форму и внешний вид людей и предметов.

На произнесение любого заклинания тратится определенное количество очков магии. Если у персонажа недостаточно очков магии для применения заклинания, он может прочитать магический свиток (подробнее это описано в разделе "**Снаряжение**"). После произнесения заклинания, очки магии постепенно восстановятся до максимального значения, определяющегося опытом персонажа. С помощью эликсиров или некоторых магических предметов можно немедленно и полностью восстановить очки магии.
Имейте в виду, что при использовании заклинания очки магии будут потрачены вне зависимости от того, удастся ли вам успешно прочитать его, или нет.
Проверка того, удалось ли персонажу успешно прочитать заклинание, производится следующим образом:

Вероятность успешно прочитать заклинание:
Проверка **владения магией** того класса, к которому принадлежит заклинание. Проверка производится для персонажа, который пытается прочитать заклинание.

Вероятность защититься от заклинания:
Проверка **владения магией** того класса, к которому принадлежит заклинание. Проверка производится для персонажа, который пытается защититься от заклинания.

Если первая проверка будет провалена, персонажу не удастся прочитать заклинание.
Если первая проверка пройдена, а вторая нет, то персонаж успешно читает заклинание.
Если пройдены обе проверки, то тому, на кого было направлено заклинание, удается от него защититься.
Имейте в виду, что если заклинание имеет положительный эффект для того, на кого оно направлено, то вторая проверка не проводится.

Эффект заклинания рассчитывается по следующей формуле:

Положительный эффект (исцеляющие заклинания и т.д.):

Результат = Y + (Y/100) x X

X - значение **поглощения магии** у персонажа, на которого было направлено заклинание.
Y - базовый эффект заклинания, зависящий от уровня мага.

Отрицательный эффект (волшебные стрелы и т.д.):

Результат = Y - (Y/100) x X

X - значение **поглощения магии** у персонажа, на которого было направлено заклинание.
Y - базовый эффект заклинания, зависящий от уровня мага.

Ловушки и кражи

Не только враги представляют опасность для вашей команды. Вам будут встречаться ловушки, некоторые из которых могут даже убить на месте попавшую в них жертву. Поэтому очень важно уметь обнаруживать ловушки до того, как они сработают.
Каждый из членов вашей команды автоматически пытается обнаружить ловушки, которые могут находится поблизости. Чем больше у них будет на это времени, тем больше будет вероятность успеха. Чтобы найти ловушку, персонаж должен пройти проверку **воровских навыков**. Если ему это удается, ловушка становится видимой.
Но обнаружить ловушку - всего лишь половина задачи. Ее еще надо обезвредить. Поэтому при обнаружении ловушки во избежание несчастных случаев прекратите все свои действия. Для того чтобы обезвредить ловушку, персонаж также должен пройти проверку **воровских навыков**.
Воровские навыки могут пригодиться и в другой ситуации. Часто случается, что у персонажа, более сильного, чем вы, есть нужный вам предмет. В этом случае вы можете попробовать этот предмет украсть. Если ваш персонаж успешно пройдет проверку, предмет окажется в его рюкзаке, а если проверка будет провалена, то тот, кого вы пытались обокрасть, атакует вашего персонажа.

Развитие персонажа

Опыт в игре поделен на две группы: боевой опыт и магический опыт. Ваш персонаж начинает игру с нулевым количеством очков опыта в каждой группе, а его магический и боевой уровень равны единице. За выполнение заданий и сражения с противниками ваш персонаж получает то или иное количество опыта. После того как значение опыта в какой-либо из групп доходит до определенной отметки, персонаж переходит на следующий уровень. Это отображается появлением на портрете персонажа буквы "А" (красной - для боевого уровня и синей - для магического). Количество опыта, необходимое для перехода с уровня на уровень, показано в таблице ниже. Это количество одинаково как для боевого, так и для магического уровней.

Уровень	Очки опыта
2	2000
3	4000
4	8000
5	16000
6	32000
7	64000
8	128000
9	256000
10	512000

Когда персонаж переходит на следующий уровень, у него появляется возможность увеличить соответствующие характеристики. При переходе на следующий боевой уровень у персонажа автоматически увеличивается **сила, ловкость, здоровье** и **воровские навыки**, и он может увеличить навык владения каким-либо оружием. При переходе на следующий магический уровень у персонажа автоматически увеличивается характеристики "**Магия**" и "**Поглощение магии**", и он может увеличить навык владения каким-либо классом магии.

Болезни и яды

Как и в реальной жизни, в игре ваш персонаж может неожиданно заболеть. Болезни бывают очень разными: от простой головной боли до смертельного заболевания, быстро заканчивающегося летальным

исходом. Поэтому полезно знать, как определять болезни по симптомам и как их лечить.

Есть несколько способов лечения болезней. Вы можете подождать, пока болезнь не пройдет сама. Можете обратиться к доктору или волшебнику, который за соответствующее количество семян халлис вылечит вас. Также вы можете воспользоваться исцеляющими эликсирами или применить магию. Не важно, какой способ вы выберите, главное, чтобы он привел к выздоровлению.

Кроме болезней члены вашей команды могут пострадать от различных ядов. Последствия от отравлений гораздо серьезнее, чем от болезней, но методы лечения такие же.

Существует несколько факторов, которые могут привести к болезни или отравлению. Иногда персонаж заболевает вообще без всякой видимой причины. Многие болезни переносятся животными и монстрами, и человек заражается от них, когда сражается с ними.

Если один из членов вашей команды сильно отравился или заболел опасной болезнью, вся команда не сможет отдыхать, пока он не поправится. Некоторые яды могут лишить отравившегося способности есть или даже разговаривать (это означает, что он не сможет общаться с другими персонажами в игре). Берегите ваших героев и следите за их здоровьем.

Время и единицы его измерения

Время на континентах течет так же, как и во всей вселенной. День начинается восходом, а кончается закатом светила, которое называется Лаар. Сутки делятся на 12 мирмов. Один мирм составляет примерно 48 земных минут и делится на 48 частей, которые называются сермами. Серм, в свою очередь, делится на 4 пирма, каждый из которых составляет примерно 15 земных секунд.

Единицы времени:
Пирм = 15 секунд.
Серм = 4 пирма = 60 секунд = 1 минута.
Мирм = 48 сермов = 48 минут.

Как уже упоминалось, сутки делятся на 12 мирмов. День продолжается с 2 до 9 мирмов, а с 10 до 1 мирма продолжается ночь. Ночь намного короче дня.

0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**

Снаряжение

Способность вашей команды противостоять противникам во многом зависит от того, какое снаряжение она использует. Во время ваших странствий вы будете находить самые разные предметы. То, как ваши персонажи смогут их использовать, зависит от того, какие навыки у них развиты. Вам необходимо знать, какая броня и оружие лучше всего подходит вашим персонажам.



Оружие

Под эту категорию попадает множество предметов, и описать здесь их все не представляется возможным. У оружия есть несколько характеристик, самыми важными из которых являются **атака** и **задержка**. В бою именно они имеют наибольшее значение.

Характеристики оружия ближнего боя

Атака (0 – 100) - эта характеристика показывает, удар какой силы может нанести оружие. Когда вы используете оружие, эта характеристика снижается, поэтому для поддержания оружия в хорошем состоянии его необходимо регулярно чинить.

Требуемая сила – минимальное значение **силы**, которым должен обладать персонаж, чтобы использовать это оружие.

Тип умения – навык владения оружием, относящийся к этому предмету.

Задержка (в 1/150 пирма) – время между ударами. Чем удобнее и легче оружие, тем меньше задержка.

Вес – вес оружия.

Дальность – максимальное расстояние, на котором с помощью этого оружия можно достать противника.

Двуручное (да/нет) – держится ли это оружие в одной руке или в двух.

Цена (халлис) – стоимость оружия.

Характеристики оружия дальнего боя

Атака (0 – 100) - базовое значение атаки оружия. Когда вы используете оружие, эта характеристика снижается, поэтому для поддержания оружия в хорошем состоянии его необходимо регулярно чинить.

Требуемая сила – минимальное значение **силы**, которым должен обладать персонаж, чтобы использовать это оружие.

Тип умения – навык владения оружием, относящийся к этому предмету.

Задержка (в 1/150 пирма) – время между ударами. Чем удобнее и легче оружие, тем меньше задержка.

Вес – вес оружия.

Дальность – максимальное расстояние, на котором с помощью этого оружия можно достать противника.

Двуручное (да/нет) – держится ли это оружие в одной руке или в двух.

Цена (халлис) – стоимость оружия.

Характеристики снарядов

Атака (0 – 100) - это значение вместе с базовым значением атаки оружия (например, лука) составляют общее значение атаки оружия.

Количество (0 – 100) - количество снарядов.

Броня и одежда

Кроме оружия разумный путешественник должен позаботиться еще и о защите. В процессе игры вы найдете множество различной одежды и брони, которая не раз спасет жизни вашим персонажам.

Броня (0 – 100) – защита, которую предоставляет данный предмет одежды или доспехи. Чем дольше вы его используете, тем меньше это значение.

Требуемая сила – минимальное значение **силы**, которым должен обладать персонаж, чтобы использовать этот предмет.

Вес – вес предмета.

Лимит ловкости – чем тяжелее броня, тем лучшую защиту она предоставляет, но и тем больше она ограничивает ваши движения.

Значение лимита ловкости показывает, сколько очков **ловкости** вы потеряете, если будете использовать эту броню.

Цена (халлис) – стоимость предмета.

Магические свитки

Чтобы использовать заклинание, у волшебника должно быть достаточное количество очков магии. Но есть одно исключение. Заклинание можно

записать на свитке бумаги, пропитанном магической энергией. При помощи таких свитков даже неопытные волшебники могут использовать обычно недоступные для них заклинания. Свитки, как и обычные заклинания, делятся на четыре класса и очень ценятся даже магами, достигшими вершин своего искусства.



Опознание предметов

Некоторые предметы, выглядящие, как обычные, на самом деле имеют скрытые свойства, которые может обнаружить опытный волшебник. Опознание предмета - непростая задача, но результат обычно стоит затраченных усилий.

Починка предметов

В результате использования предмет может оказаться поврежденным или сломанным. Если поблизости нет мастера, который мог бы его починить, вы можете потратить несколько очков магии и сделать это самостоятельно. Но имейте в виду, что качество предметов, которые чинит непрофессионал, снижается. Поэтому старайтесь чинить предметы у опытных мастеров.

Халлис - богатство и проклятье

Халлис - это название растения, вокруг которого строится жизнь на всех континентах. Почему? На это есть две основные причины. Во-первых, семена этого растения на континентах используются в качестве основной валюты, а во-вторых, все живые существа в той или иной мере зависимы от этих семян. Раз в 1 мирм каждый обитатель континентов должен съесть 1 семя халлис, иначе он ослабеет, а его чувства притупятся. Никто не знает, отчего это происходит. Возможно, за многие годы, в течение которых люди употребляли семена в пищу, они успели пристраститься к ним, а возможно, человеческому организму изначально требовались халлис. Как бы то ни было, зависимость существует, и нет никаких признаков того, что ситуация изменится.

Единственный поставщик семян халлис - Трис-Вок, организация, располагающаяся на континенте, населенном пелесси. Больше выращивать халлис никто не имеет права. Количество проведенных по этому поводу судебных процессов столь высоко, что об этом не стоит и говорить.

Существует легенда, что Трис-Вок, а с ними и семена халлис, спустились "с небес, на больших сияющих кораблях". В каждой легенде есть часть правды. Возможно, что среди сотен тысяч семян, хранящихся на складах Трис-Вок, есть семя, содержащее ответы на все вопросы...

Глава IV – Дополнительная информация

История

Эта история происходит на далекой планете, похожей на Землю. Планета разделена на континенты, населенные различными расами. Развитие общества находится на уровне раннего средневековья, и сообщение между континентами невозможно. По этой причине на каждом из континентов развилась своя культура, и расы, живущие на разных континентах, весьма сильно отличаются друг от друга.

Среди наиболее просвещенной части населения возникали предположения, что за "великой водой" есть другие города, поселения и люди. Многие знаменитые путешественники в поисках богатства и славы пытались пересечь океан, но ни один не вернулся...

На одном из континентов, в деревне на берегу моря спокойной и размеренной жизнью жил дровосек. Недалеко от его дома жил местный волшебник. Когда-то давно он нашел этого мужчину в лесу лежащим без сознания. Волшебник привел беднягу в чувство и отвел его в деревню. Через несколько дней стало ясно, что мужчина не помнит, кто он такой, что он делал раньше и как очутился в лесу. Волшебник не смог ничего сделать с этой потерей памяти, но дни шли, и человек стал привыкать к жизни в деревне. Он был сильным и высоким, поэтому ему предложили попробовать себя в качестве дровосека. Мужчина согласился, и через некоторое время понял, что ему нравится эта работа. Тогда он решил поселиться в деревне навсегда.

Однажды утром, когда он собирался приступить к работе, его бросило в дрожь. Он вдруг понял, что не видит ни поля, ни своего дома. Там, где он оказался, было холодно, дул сильный ветер, а с неба лил сильный дождь. Перед мужчиной возвышался огромный замок. При каждом ударе молнии он сиял так, что казалось, будто он сделан из металла. Мужчина чувствовал беспокойство, чувствовал страх, но он чувствовал и то, что он должен попасть в замок...

Видение изменилось. Он оказался в ярко освещенном коридоре. Свет был сине-зеленого оттенка. Это удивило дровосека, ведь он привык к тому, что факелы светят желтым или красным цветом. На потолке мужчина заметил

что-то, напоминающее уменьшенные крылья ветряной мельницы. Ему стало интересно, зачем их поместили на потолке. Мужчина вновь ощутил волнение и возбуждение... он знал, что скоро он выполнит задуманное.
Коридор закончился. Мужчина оказался в средних размеров комнате. Свет в ней был не такой яркий, как в коридоре. Он увидел пульты с множеством красных и зеленых кнопок и направился к ним. "Одно движение руки, и мы сможем избежать такого количества жертв..." - пронеслось у него в голове. Он протянул руку к ряду маленьких квадратных кнопок на одном из пультов и нажал несколько из них. И тут же тягостное чувство покинуло его. Он понял, что сделал то, что должен был сделать.
...Вдруг дверь в коридор распахнулась, и комнату залил ужасный сине-зеленый свет...
Неожиданно дровосек понял, что он вновь стоит на поле рядом со своим домом. Его топор валялся рядом на земле. Мужчина вздохнул с облегчением, но вдруг замер. Далеко, у линии горизонта, он заметил очертания чего-то сияющего... чего-то, что он видел много раз, но до этого момента не обращал внимания...

Краткая версия сценария

Главный герой игры - дровосек родом с Земли. Он прилетел на планету, где происходит действие, вместе со всем населением, которое было вынуждено покинуть родную планету, поскольку все ресурсы Земли были истощены. Но люди не знали, что планета, которая должна была стать их новым домом, уже населена...
Люди начали строить на планете свои первые базы. В это время стало известно, что контакты с местным населением могут привести к ужасным генетическим аномалиям, и правительство землян приняло решение уничтожить всех коренных обитателей планеты.
Этот приказ был передан с транспортных кораблей, находящихся на орбите планеты, первопроходцам, находящимся на поверхности. Но те успели подружиться с аборигенами и отказались выполнять приказ. Они даже устроили диверсию, в результате которой транспортные корабли не смогли сесть на поверхность планеты в том месте, где было задумано, и множество ценного оборудования было уничтожено.
Многие транспортные корабли приземлились на четвертом континенте. Два корабля приземлилось на третьем. Благодаря этому бойни среди туземцев удалось отложить. Однако диверсантов поймали. Они были приговорены к стиранию памяти, изгнанию и жизни среди коренных

обитателей планеты. А земляне в это время готовились все же привести в исполнение свой жестокий план.

Во время игры главного героя будут посещать видения - вспышки памяти, которые помогут ему понять, кто он такой, откуда он пришел, и что ему нужно сделать. Игра заканчивается, когда герой, узнав правду о своем происхождении, останавливает беспощадный план пришельцев с Земли.

© Компания "Акелла", 2004 г. Все права защищены.